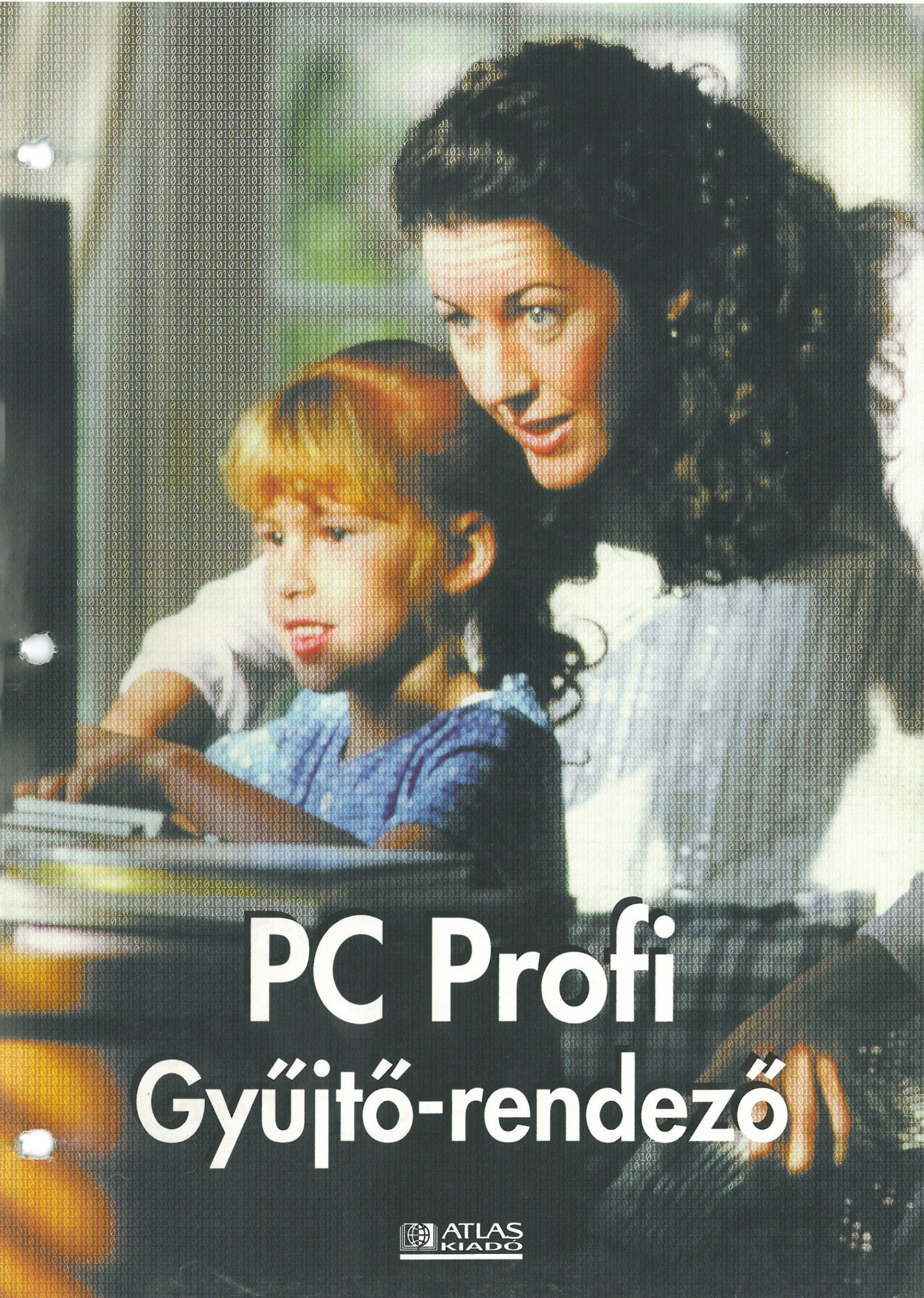
PC Profi

Start


PC Profi
Gyűjtő-rendező
ATLAS KIADÓ



WINDOWS KALAUZ

A legtöbb személyi számítógép esetében a Windows adja meg a legjobb tanulási lehetőségeket. Függetlenül a verziószámtól amellyel dolgoznak, nagyon fontos, hogy minden lehetséges megoldást megismerjenek és alkalmazzák saját igényeiknek megfelelően.

SZOLGÁLTATÁSI PROGRAMOK



A szolgáltatási programok segítségével az Ön operációs rendszere optimálisabban működik a vírus-ellenőrzőprogramoknak, letöltési programoknak, karbantartási programoknak, fax-programoknak, adatsűrítési programoknak és további alkalmazásoknak köszönhetően.



SZÖVEGSZERKESZTŐ

Microsoft Word a legszélesebb körben elterjedt programcsomag, amelynek segítségével bármilyen jellegű szöveget elő lehet állítani. A szövegszerkesztő segítségével mind egyszerű dokumentumokat, mint pl. leveleket vagy faxokat, mind komplikált kiadványokat, mint pl. újságcikkeket, beszámolókat, lehet szerkeszteni ill. előállítani. A Word minden frissebb verziója új funkciókat tartalmaz és nagyon ajánlatos ezeket a funkciókat megtanulni, hogy megfelelően tudják szerkeszteni a dokumentumaikat.

TÁBLÁZATOK ÉS ADATBÁZISOK



Az Excel-től kezdődően, a FileMaker Pro-ig bezárólag, a táblázat kezelő programok a táblázatok, a számítások, és a grafikák előállítását teszik lehetővé, amelyeket utólag bármikor meg lehet változtatni. Ezen felül ezek a programok óriási adatbázisokkal rendelkeznek, amelyek nem hagyhatók el a racionális adatkezelésnél.



GRAFIKÁK ÉS LAYOUT

Teljesen függetlenül a kialakítandó dokumentum jellegétől – legyen az plakát, üdvözlőlap ill. üdvözlőkártya, névjegykártya, stb. – és céljától manapság a különböző grafikák és képek a dokumentumok elengedhetetlen alkotóelemei. A Microsoft Publisher, CorelDraw és Corel Photo-Paint programokat azért fejlesztették ki, hogy Önök szabadon élhessenek alkotói fantáziájukkal.

MULTIMÉDIA



Tegye a számítógépét a multimédiás aktivitásainak irányitótornyává (fényképek, zene, video). A mikroinformatika szabad hozzáférést tesz lehetővé ezekhez a technikákhoz. Zenepartitúrákkal vagy fényképretusálással akar foglalkozni – mindig létezik egy számítógépes program, amely ezt minden szinten és minden igénynek megfelelően lehetővé teszi.



INTERNET

Tanulják meg az érdekes Web-oldalakat gyorsan megtalálni, a levelezésüket az e-mail segítségével elrendezni, részt venni különböző beszélgetési fórumokon, valamint a vásárlásaikat az Internet segítségével elintézni. Próbáljanak ki különböző böngészőket, nézzék meg az általunk javasolt Web-oldalakat, hogy ravaszul tudjanak böngészni.

JÁTÉK ÉS SZÓRAKOZÁS



A számítógép kiváló lehetőségeket nyújt ahhoz, hogy értelmesen tudják kihasználni a szabadidejüket. Fedezzék fel a különböző játékokat: a kínálat a keresztrejtvénytől a szerepjátékokon keresztül, a múltkutatásig terjed. Kössék össze a kellemest a hasznossal úgy, hogy játszva tanuljanak.



KEDVENC PROGRAMOK

Használja a programjait személyes és hivatalos dolgok megvalósításához: tervezhetők az utazások, megalkothatók a névjegykártyák, tervezhető a raktározás a borpincében, de konyhai receptkönyvet is írhat, továbbá vevő-adatbankot hozhat létre, és pl. könyvelhet is.

HARDVER ÉS TELEPÍTÉS



Ebben a részben különböző, a számítógéphez kapcsolódó készülékekről adunk információt: szabványos perifériakészülékekről (merevlemez, floppy-meghajtó, képernyő, egér, billentyűzet, nyomtató) és lapolvasókról, modemekről, CD-ROM-meghajtókról, stb., amelyek jelentős mértékben hozzájárulnak a számítógép alkalmazási területének kiszélesítéséhez.

AH 634 993

ISBN 2.8302.2258-X



JÁTÉK ÉS SZÓRAKOZÁS

JÁTÉK ÉS SZÓRAKOZÁS



ATLAS KIADÓ

ISBN 2.8302.2258-X

Printed in EU – AH 634-991
Photo: Dan Bosler/Stone

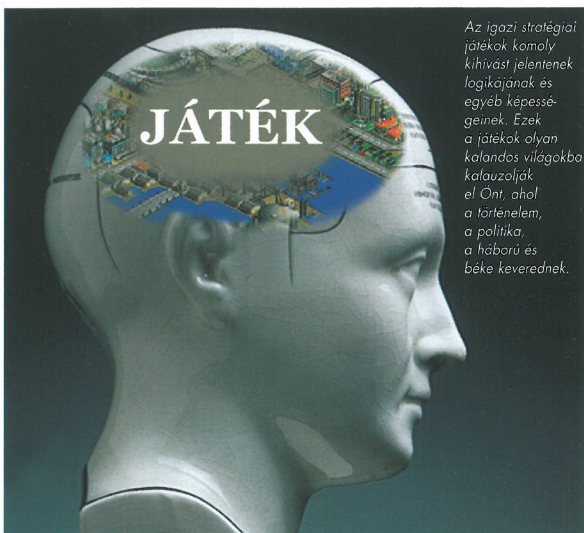
Stratégiai és logikai játékok



A PC-re írt stratégiai és logikai játékok szinte minden korosztály számára ajánlhatók, és nagy népszerűségnek örvendenek. A játékok óriási választékából minden kétséget kizáróan meg fogja találni azt, amely a legjobban tetszik Önnek. A legtöbb esetben a számítógép lesz az ellenfele, és minden tudását be kell vetnie ahhoz, hogy győztesen kerüljön ki a kegyelmet nem ismerő küzdelmekből.

A számítógépekre írt stratégiai és logikai játékok már az informatika hőskorában is léteztek, amikor a programozók egyszerű játékokat, például a sakkot számítógépre tették. Bár még mindig találkozhatunk sakkjátékokkal, már nem állnak rivaldafényben. A különféle klasszikus játékok között három nagy játékkategóriát különböztetünk meg, ezek mindegyike intellektuális megközelítést igényel.

A szimulátorokban egy ország, egy város, egy nép uralkodójának, vezetőjének, vezérének bőrébe bújhat, akiknek a játék kezdetén rendelkezésre álló erőforrásokkal kell gazdálkodnia, és azokat továbbfejlesztenie. A következő kategóriát az úgynevezett logikai játékok alkotják, amelyekben rejtvényeket, feladványokat kell megfejtenie ahhoz, hogy a játékban előbbre juthasson. Végül az utolsó nagy kategória a valós idejű stratégiai játékok, amelyek a kegyetlen csatákat, háborúkat harcászati stratégiával ötvözik. A számítógépes játékokat kedvelők között ez utóbbi a legkedveltebb kategória.



Az igazi stratégiai játékok komoly kihívást jelentenek logikájának és egyéb képességeinek. Ezek a játékok olyan kalandos világokba kalauzolják el Önt, ahol a történelem, a politika, a háború és béke keverednek.

A klasszikusok

Biztosan Ön is találkozott már hagyományos sakkjátékokkal a számítógépes játékokat forgalmazó boltok polcain. Természetesen más klasszikus táblás és társasjátékokkal egyetemben, mint például a Monopoly, aminek korábban létezett magyar hasonmása is, a Gazdálkodj okosan, vagy a Ki nevet a végén, esetleg a Malom, vagy más kalandos társasjáték. Amivel a gyerekkorában csak asztalon játszott, most már a számítógépen is megtalálható.

A számítógép legyőzése

A számítógépes stratégiai és logikai játékokban egy érzéketlen, erős és logikus gondolkozású ellenféllel kerül szembe, mégpedig a saját számítógépével. Mielőtt belevág valamelyik játékba, készüljön fel arra, hogy hosszú órákon keresztül sok-sok csapdát kell elkerülnie, különböző nehézségi fokozatú rejtvényeket, és feladványokat kell megoldania, míg esetenként eljuthat valamilyen magasabb szintre, vagy akár a játék végére is.



A „Total Annihilation" az egyik legkedveltebb stratégiai játékok közé tartozik. Csak ha személyesen is kipróbálja, akkor érti meg miért lelkesednek érte a játékosok.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ







A „Civilization"-ben egy primitív törzs törzsfőnökét alakítja. Segítenie kell a törzsbelieknek ahhoz, hogy szervezett néppé váljanak, demokráciában éljenek, és képesek legyenek egy saját hadsereg felállítására.

Általában egyszerű szabályok

A legtöbb ismert játéknál a megoldáshoz vezető feladatok egyszerűek. A Tetrisnél például a képernyő aljához közeledő színes alakzatokat úgy kell egymás mellé helyeznie, hogy azok egy teljes sort alkossanak, és minél kevesebb legyen a betöltetlen hely. A Tetris jó példa azokra a játéktípusokra, amelyeknek a szabályzata egyszerű, és könnyen érthető. Itt a stratégia arról szól, hogy megfelelő sorrendbe kell rendeznie a mozgó alakzatokat.

Legyen a világ uralkodója

Rengeteg olyan játék létezik, amelynek célja a világ elfoglalása, amihez nem csak katonai eszközök állnak a rendelkezésére. Így van ez a „Civilization" esetében is, amelyben egy primitív törzs főnökévé választják, akinek népét aztán háborúba kell vezetnie. A játék a világ elfoglalásáról szól, amit úgy érhet el, hogy apránként elfoglalja az ellenséges területeket. Felfedezőket kell kiképeznie, és hadseregeket kell felállítania, amelyek aztán az ellenséges hatalmakkal harcolnak, majd szövetségeket kell létrehoznia, hogy nemzetét naggyá tegye. De nem szabad elfelejtkeznie a tudományról sem, elméleteket felállító tudósokkal, és világcsodákat építő mérnökökkel a saját népe tudományát és tudását is előbbre kell vinnie. A társadalmi fejlődésben pedig az önkényuralomból el kell jutnia a demokráciáig. A játék folyamán hozott döntések nagy mértékben függnek az adott pillanatban rendelkezésére álló erőforrásoktól. A küldetés sikeres befejezéséhez mindig figyelemmel kell lennie a nép igényeire, élen kell járnia a tudományokban és a világ legjobb hadseregével kell rendelkeznie. A feladat tehát nem könnyű!

A „Sim City", a „Theme Hospital" olyan játékok, amelyek lefolyása nagyon hasonlít a „Civilization"-re. Ezeknél a játékoknál is rendkívül átgondoltan kell felhasználnia az erőforrásokat ahhoz, hogy sikeresen felépíthesse a városát, vagy működtesse a kórházát, és, hogy a katasztrófák helyett fejlődés legyen a végeredmény. A „Sim City" esetében egy város polgármesterévé választják. Feladata a város felvirágoztatása és a polgártársak igényeinek kielégítése. A választópolgárait tapintatosságával és diplomáciai kézségével kell meggyőznie.

Kaland- és logikai játékok

A játékok másik kategóriáját adventure-játékoknak hívják (a kaland szó angol megfelelője alapján). Ezekben a játékokban a hangsúly elsősorban az akción van, ellentétben az előbb bemutatott játékokkal. A „Myst" valószínűleg az ilyen játékok egyik legjobb példája. Egy ellenséges világban élő szereplőt kell alakítania. Saját intelligenciája (illetve még néhány Önre bízott eszköz) az egyetlen fegyver, amely segítségére lesz a játék folyamán. Az adventure játékokban mindig valamilyen talányt, vagy titkot, kell megoldania. A „Myst"-ben például egy elhagyatott sziget rejtélyét kell megfejtenie. Ahhoz, hogy a játékban tovább tudjon haladni, olyan feladatokkal fog találkozni, amelyek megoldásához eszét, és találékonyságát kell alkalmaznia. Ezekben a fantáziavilágokban általában nem kell erőszakot alkalmazni.

Háborús játékok

A végére maradtak még a háborús hangulatú játékok. Ezekben a játékokban a cselekmény izgalmas és veszélyes. A túlélés reflexeken, harcra való alkalmasságon, és nem utolsósorban a stratégiai gondolkodáson múlik. A választék itt is lenyűgöző.

A „Warcraft" az ilyen játékok egyik klasszikusa. A bevételi rekordokat megdöntő játék folytatásaként jelentek meg az olyan játékok, mint a „Command & Conquer, Red Alert" vagy a híres „Total Annihilation". A játékos feladata abból áll, hogy a szeme előtt feltáruló háromdimenziós térben játszódó konfliktusból győzedelmesen kerüljön ki. A „Warcraft"-ban például orkok és emberek vívnak véres csatát. Az egyik tábor kiválasztása után kegyetlen háborút kell vívnia a szívós, és cseles ellenfelekkel szemben. Ugyanez a feladat a „Red Alert" esetében is. A cselekmény nagyon egyszerű. Könyörtelenül közelednek a szovjet tankok, és egymás után foglalják el Európa városait. Az Ön teendője Európa elfoglalásának megakadályozása… pedig ez nem is olyan egyszerű feladat!



A Szovjetunió hadserege el akarja foglalni Európa nyugati részét. Meg tudja ezt akadályozni? Ez a küldetése célja a „Command & Conquer, Red Alert" játékban.

AH 634–24–10

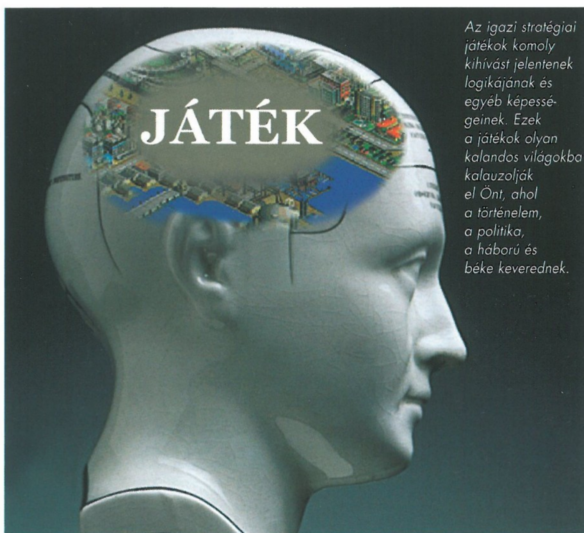
Stratégiai és logikai játékok



A PC-re írt stratégiai és logikai játékok szinte minden korosztály számára ajánlhatók, és nagy népszerűségnek örvendenek. A játékok óriási választékából minden kétséget kizáróan meg fogja találni azt, amely a legjobban tetszik Önnek. A legtöbb esetben a számítógép lesz az ellenfele, és minden tudását be kell vetnie ahhoz, hogy győztesen kerüljön ki a kegyelmet nem ismerő küzdelmekből.

A számítógépekre írt stratégiai és logikai játékok már az informatika hőskorában is léteztek, amikor a programozók egyszerű játékokat, például a sakkot számítógépre tették. Bár még mindig találkozhatunk sakkjátékokkal, már nem állnak rivaldafényben. A különféle klasszikus játékok között három nagy játékkategóriát különböztetünk meg, ezek mindegyike intellektuális megközelítést igényel.

A szimulátorokban egy ország, egy város, egy nép uralkodójának, vezetőjének, vezérének bőrébe bújhat, akiknek a játék kezdetén rendelkezésre álló erőforrásokkal kell gazdálkodnia, és azokat továbbfejlesztenie. A következő kategóriát az úgynevezett logikai játékok alkotják, amelyekben rejtvényeket, feladványokat kell megfejtenie ahhoz, hogy a játékban előbbre juthasson. Végül az utolsó nagy kategória a valós idejű stratégiai játékok, amelyek a kegyetlen csatákat, háborúkat harcászati stratégiával ötvözik. A számítógépes játékokat kedvelők között ez utóbbi a legkedveltebb kategória.



Az igazi stratégiai játékok komoly kihívást jelentenek logikájának és egyéb képességeinek. Ezek a játékok olyan kalandos világokba kalauzolják el Önt, ahol a történelem, a politika, a háború és béke keverednek.

A klasszikusok

Biztosan Ön is találkozott már hagyományos sakkjátékokkal a számítógépes játékokat forgalmazó boltok polcain. Természetesen más klasszikus táblás és társasjátékokkal egyetemben, mint például a Monopoly, aminek korábban létezett magyar hasonmása is, a Gazdálkodj okosan, vagy a Ki nevet a végén, esetleg a Malom, vagy más kalandos társasjáték. Amivel a gyerekkorában csak asztalon játszott, most már a számítógépen is megtalálható.

A számítógép legyőzése

A számítógépes stratégiai és logikai játékokban egy érzéketlen, erős és logikus gondolkozású ellenféllel kerül szembe, mégpedig a saját számítógépével. Mielőtt belevág valamelyik játékba, készüljön fel arra, hogy hosszú órákon keresztül sok-sok csapdát kell elkerülnie, különböző nehézségi fokozatú rejtvényeket, és feladványokat kell megoldania, míg esetenként eljuthat valamilyen magasabb szintre, vagy akár a játék végére is.

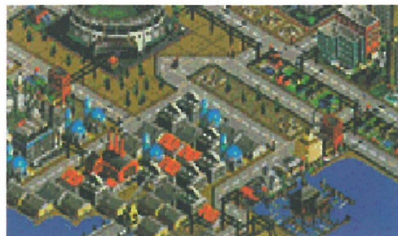


A „Total Annihilation" az egyik legkedveltebb stratégiai játékok közé tartozik. Csak ha személyesen is kipróbálja, akkor érti meg miért lelkesednek érte a játékosok.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ







A „Civilization"-ben egy primitív törzs törzsfőnökét alakítja. Segítenie kell a törzsbelieknek ahhoz, hogy szervezett néppé váljanak, demokráciában éljenek, és képesek legyenek egy saját hadsereg felállítására.

Általában egyszerű szabályok

A legtöbb ismert játéknál a megoldáshoz vezető feladatok egyszerűek. A Tetrisnél például a képernyő aljához közeledő színes alakzatokat úgy kell egymás mellé helyeznie, hogy azok egy teljes sort alkossanak, és minél kevesebb legyen a betöltetlen hely. A Tetris jó példa azokra a játéktípusokra, amelyeknek a szabályzata egyszerű, és könnyen érthető. Itt a stratégia arról szól, hogy megfelelő sorrendbe kell rendeznie a mozgó alakzatokat.

Legyen a világ uralkodója

Rengeteg olyan játék létezik, amelynek célja a világ elfoglalása, amihez nem csak katonai eszközök állnak a rendelkezésére. Így van ez a „Civilization" esetében is, amelyben egy primitív törzs főnökévé választják, akinek népét aztán háborúba kell vezetnie. A játék a világ elfoglalásáról szól, amit úgy érhet el, hogy apránként elfoglalja az ellenséges területeket. Felfedezőket kell kiképeznie, és hadseregeket kell felállítania, amelyek aztán az ellenséges hatalmakkal harcolnak, majd szövetségeket kell létrehoznia, hogy nemzetét naggyá tegye. De nem szabad elfelejtkeznie a tudományról sem, elméleteket felállító tudósokkal, és világcsodákat építő mérnökökkel a saját népe tudományát és tudását is előbbre kell vinnie. A társadalmi fejlődésben pedig az önkényuralomból el kell jutnia a demokráciáig. A játék folyamán hozott döntések nagy mértékben függnek az adott pillanatban rendelkezésére álló erőforrásoktól. A küldetés sikeres befejezéséhez mindig figyelemmel kell lennie a nép igényeire, élen kell járnia a tudományokban és a világ legjobb hadseregével kell rendelkeznie. A feladat tehát nem könnyű!

A „Sim City", a „Theme Hospital" olyan játékok, amelyek lefolyása nagyon hasonlít a „Civilization"-re. Ezeknél a játékoknál is rendkívül átgondoltan kell felhasználnia az erőforrásokat ahhoz, hogy sikeresen felépíthesse a városát, vagy működtesse a kórházát, és, hogy a katasztrófák helyett fejlődés legyen a végeredmény. A „Sim City" esetében egy város polgármesterévé választják. Feladata a város felvirágoztatása és a polgártársak igényeinek kielégítése. A választópolgárait tapintatosságával és diplomáciai kézségével kell meggyőznie.

Kaland- és logikai játékok

A játékok másik kategóriáját adventure-játékoknak hívják (a kaland szó angol megfelelője alapján). Ezekben a játékokban a hangsúly elsősorban az akción van, ellentétben az előbb bemutatott játékokkal. A „Myst" valószínűleg az ilyen játékok egyik legjobb példája. Egy ellenséges világban élő szereplőt kell alakítania. Saját intelligenciája (illetve még néhány Önre bízott eszköz) az egyetlen fegyver, amely segítségére lesz a játék folyamán. Az adventure játékokban mindig valamilyen talányt, vagy titkot, kell megoldania. A „Myst"-ben például egy elhagyatott sziget rejtélyét kell megfejtenie. Ahhoz, hogy a játékban tovább tudjon haladni, olyan feladatokkal fog találkozni, amelyek megoldásához eszét, és találékonyságát kell alkalmaznia. Ezekben a fantáziavilágokban általában nem kell erőszakot alkalmazni.

Háborús játékok

A végére maradtak még a háborús hangulatú játékok. Ezekben a játékokban a cselekmény izgalmas és veszélyes. A túlélés reflexeken, harcra való alkalmasságon, és nem utolsósorban a stratégiai gondolkodáson múlik. A választék itt is lenyűgöző.

A „Warcraft" az ilyen játékok egyik klasszikusa. A bevételi rekordokat megdöntő játék folytatásaként jelentek meg az olyan játékok, mint a „Command & Conquer, Red Alert" vagy a híres „Total Annihilation". A játékos feladata abból áll, hogy a szeme előtt feltáruló háromdimenziós térben játszódó konfliktusból győzedelmesen kerüljön ki. A „Warcraft"-ban például orkok és emberek vívnak véres csatát. Az egyik tábor kiválasztása után kegyetlen háborút kell vívnia a szívós, és cseles ellenfelekkel szemben. Ugyanez a feladat a „Red Alert" esetében is. A cselekmény nagyon egyszerű. Könyörtelenül közelednek a szovjet tankok, és egymás után foglalják el Európa városait. Az Ön teendője Európa elfoglalásának megakadályozása... pedig ez nem is olyan egyszerű feladat!



A Szovjetunió hadserege el akarja foglalni Európa nyugati részét. Meg tudja ezt akadályozni? Ez a küldetése célja a „Command & Conquer, Red Alert" játékban.

AH 634 -24-10

Felszállásra kész

Gépe már a felszállópályán áll. Felbőgnek a motorok. Teljes gázt ad, a gép a horizont fölé emelkedik...
A korszerű repülő-szimulátoroknak köszönhetően Ön is átveheti a parancsnokságot a legkülönbözőbb repülőgépek fedélzetén, a vitorlázógéptől kezdve egészen az Airbusig.

A repülés álma egyidős az emberiséggel. Sok CD-ROM létezik, amely komolyan fejlődő tudományterületként kezeli a repülést. A következőkben azonban a repülőgép tulajdonképpeni vezetése iránt érdeklődünk.

A manapság CD-ROM-on kapható repülő-szimulátorok bámulatosan valósághűek. Ön saját maga választhatja ki repülőgépét, valamint repülőterét, és úti célját is meghatározhatja.

A professzionális repülő-szimulátorokat nem lehet játékként használni, mivel ezek a pilóták kiképzésének integrált részei. Lehetővé teszik a pilótanövendékek számára minden, a valóságban előforduló szélsőséges helyzet megtanulását és megoldását anélkül, hogy kockára tennék saját életüket, a repülésoktató életét, vagy akár a nagy értékű repülőgépet. A technikai fejlődésnek köszönhetően a repülő-szimulátorok ma már egészen valósághű 3D-tájakat ábrázolnak, amelyek szinte semmiben sem különböznek attól a látványtól, amely egy igazi repülőgép fedélzetén tartózkodó pilóta szeme elé tárul.



A „Microsoft Flight Simulator 2002" programnál választhat a repülőgépre való rálátás és a repülőgépből való kilátás perspektívája között. Repülőórák során vehet részt, amelyek bizonyára igen hasznosak az Ön számára, ha még semmilyen repülési tapasztalattal nem rendelkezik.

Lehet felszállni

Évről-évre kisebb a professzionális alkalmazások és a számítógépes repülő-szimulátorok közötti különbség.



Helikopterek, mint itt a „Microsoft Flight Simulator 2002" programnál, többnyire ritkán szerepelnek számítógépes szimulátorként, mivel rendkívül nehezen irányíthatók.

A multimédiás számítógépek bámulatos képminőséggel rendelkeznek, és nagyon valósághű mozgási folyamatokat képesek visszaadni. A valósághűség egyébként közvetlenül összefügg a számítógép teljesítményével. Minél gyorsabb a számítógép, annál valósághűbb a szimuláció (lásd az alsó keretes szöveget). Az otthoni használatra szánt legismertebb repülő-szimulátor a „Microsoft Flight Simulator 2002", azaz „Microsoft Repülő-szimulátor 2002". Ára alacsonyabb, mint egyetlen repülőóráé, és ezért teljes légiflottára tehet szert, amellyel a Föld minden kontinensére elrepülhet. Átrepülhet például egy Boeing 777-essel Hongkong, vagy egy Cessnával a San Francisco-i öböl felett, ha éppen nem a Párizs feletti légteret akarja veszélyeztetni. A „Repülő-szimulátor 2002", nagyfokú valósághűségének köszönhetően, sokkal több, mint egy játék. Mielőtt Ön is megkezdené a repülést, be kell tartania a virtuális repülésoktató utasításait, aki Önnel együtt végiggyakorolja a repülés különböző szakaszait, a felszállástól egészen a leszállásig. A virtuális oktató biztonságosan visszahozza Önt a földre, ha önállóan még nem megy olyan jól a leszállás.

MEDDIG TERJED A VALÓSÁGHŰSÉG?

A számítógépes szimulátorok valósághűsége elsősorban a számítógép teljesítményétől függ. A programokat azonban többnyire úgy állítják be, hogy közepes teljesítményű számítógépen is futtathatók legyenek, hogy Ön akkor is használhassa a szimulátor-programokat, ha számítógépe már több éves.

ISBN 2.8302.2258-X





Ennél a professzionális repülő-szimulátornál, amely a pilóták kiképzését szolgálja, minden olyan, mint az igazi pilótafülkében.



A „Flight Unlimited III" bámulatosan részletgazdag 3D-tájakkal rendelkezik, hogy Ön csupa szépet lásson repülés közben.

Bővített opciók

A „Flight Simulator" program sokat változott az első (húsz évvel ezelőtti) kiadása óta. A 2002-es verzió az eddigi legnagyobb teljesítményű, ugyanakkor a leginkább hozzáférhető kiadás. Ha már végiggyakorolta az összes lehetséges repülési variációt, kiegészítő programokat és további opciókat, például tájakat, repülőgéptípusokat vagy pilótafülkében elhelyezett műszereket, is beszerezhet a kereskedelemben.

Korlátlan szabadság

A „Flight Unlimited III" egy másik ismert repülő-szimulátor, amelyet a Virgin Interactive cég adott ki, és koncepciója inkább egy videojátékra hasonlít. Jumbojet ugyan nem áll az Ön rendelkezésére, de például egy nagyon valósághű kis sportrepülőgéppel átrepülhet a San Francisco-i öböl felett. Ugyanebben az öbölben teljesítheti első repülőóráját is. Egy repülési térképpel és az irányfrekvenciák jegyzékével felszerelve tanulja meg a vidék biztonságos átrepülését, miközben egy virtuális másodpilóta gondoskodik a toronnyal lebonyolított rádióforgalmazásról.

Specializált szimulátorok

Néhány szimulátor a repülés bizonyos szakaszaira specializált program. Ezek drágábbak, mint a „Flight Unlimited III" vagy a „Microsoft Flight Simulator 2002 Professional Edition", és az ilyen programokkal foglalkozó specialisták, vagy az igazi pilóták számára készültek, akik ezen a módon szeretnék repüléstechnikájukat javítani. A fentebb bemutatott repülő-szimulátorok és e specializált programok között az a különbség, hogy az utóbbiaknál nem fektettek akkora hangsúlyt a különösen valósághű grafikus ábrázolásra. Itt főleg abból indultak ki, hogy a pilótafülkében található műszereknek és kijelzőknek kell a valóságnak megfelelniük, amelyekre a pilótának valóságos repülés közben szüksége van. Az „ATC" például egy olyan program, amely a pilóták vakrepülésre (repülés kilátás nélkül, csak a fedélzeti műszerek segítségével) történő kiképzését szolgálja.



Szigorúan tilos Párizs felett repülni, kivéve a „Flight Simulator"-ral.

MS FLIGHT SIMULATOR 2002 PROFESSIONAL EDITION

A MS Flight Simulator 2002 PE több mint 20 év tapasztalata alapján készült, és minden elvárásnak megfelel. Az eddig nem látott valósághűséget, részletességet és interaktív izgalmakat kínáló Flight Simulator programot pilóták tervezték pilótáknak és a repülés legkomolyabb rajongóinak. Az FS 2002 számos izgalmas újdonságot tartalmaz, például interaktív légiirányítást, automatikusan előállított környezetet, izgalmas kihívást nyújtó új repülőgépeket és megdöbbentő látványelemeket, amelyek révén az MS Flight Simulator 2002 PE rászolgál jelmondatára: „Valósághűség mindenek felett".

- **Szemet gyönyörködtető látványhatások**

A magasan szálló repülőgépek kondenzcsíkot hagynak maguk után. A fénysugarak visszaverődnek a fényezett alumíniumról. Leszálláskor a kerekek füstölnek.

- **Panorámanézet a továbbfejlesztett virtuális pilótafülkékből**

A fedélzet életre kel, ahogy a pilóta körbenéz a virtuális fülke működő műszerein.

- **Új repülőgépek: Vízirepülő, Jumbo Jet, Skyhawk SP és Baron**

A kétéltű Caravan révén tavak, öblök és folyók vizén próbálhatja ki a vízi küldetések izgalmát. Kapitányként utazhat a világ legismertebb repülőgépével, a Boeing 747-400-essel!



Ki nem álmodott még arról, hogy egyszer egy Boeing 777-est irányítson?

Filmek alapján készített játékprogramok



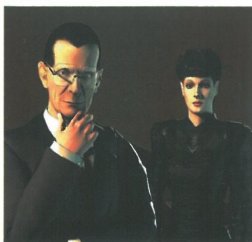
Kedvenc filmjének lebilincselő izgalmát most már haza is viheti. A multimédiának köszönhetően lehetősége nyílik arra, hogy belemerüljön a nagy filmsikerek által megihletett játékok világába.

Gyakran állapítják meg, hogy azok a CD-ROM-on beszerezhető játékok, amelyek valamelyik nagy filmsiker alapján készültek, minőségi szempontból bátran ajánlhatók, és jelentős mértékben növelik a Hollywood-produkciókhoz elválaszthatatlanul kapcsolódó bevételi számokat.

A játékokat kifejlesztő munkacsoportok elsősorban a mintául vett film cselekményének és látványosságának túlszárnyalására koncentrálnak, hogy produkciójukat interaktívra és multimédiásra alakítsák ki. Ez a törekvés magyarázza a többnyire nagyon jó minőséget. A LucasArts az első olyan vállalat, amelyik film után készített játékokat, méghozzá jó okkal. Már az olyan arcade típusú játékokkal is, mint a „Star Wars" (Csillagok háborúja) figyelemreméltó sikerük volt, bár az „Indiana Jones" sikere még ékesebb nyelven beszélt. A játék röviddel az „Indiana Jones" utolsó reklámhadjárata után jelent meg és nem csak az első olyan játék volt, amelyik filmsikeren alapult, hanem bizonyította azt a nagy grafikusi hozzáértést is, amely új utat mutatott olyan kihagyhatatlan filmek számára is, mint a „The Secret of Monkey Island" (A Majomsziget titka). A LucasArts azzal bizonyította eredetiségét, hogy a személyi számítógépre tervezett új látványtervet dolgozott ki az „Indiana Jones"-hoz, amelyről azt mondják, hogy Steven Spielberg – Indi atyja – egy negyedik filmkalandot keres világszerte ismert hőse számára.



„Felvétel indul!" Miután már kireszkette magát a mozi nézőterén, biztosan lelkesedik majd a film alapján készített játékért is.



A „Blade Runner" (Szárnyas fejvadász) a filmprodukción alapuló legjobb játékok közé tartozik. Hangulata és dekorációja pontosan megfelel a mintául szolgáló filmnek.

A Csillagok háborúja

A LucasArts, Dr. Jones rendkívül nagy sikerének nyomán először az X-Winggel kezdte el a legendás trilógia feldolgozását. Csak nemrégen, a „Csillagok háborúja" új verziójának megjelenésével fejlesztett ki a LucasArts egy új akciójátékot, amelyet e nagyszerű hőstettek cselekménye hatott át. Szereplői hősöket testesítenek meg és az a feladatuk, hogy elsimítsák a Galaktikus Köztársaságban kiéleződött ellentéteket. A LucasArts vállalat sikerét látva más produkciós cégek is érdeklődni kezdtek a piac iránt. Így volt ez például a Paramount stúdió „Star Trek" című produkciójával is. Az Interplay vállalat, mint kiadó, minden tőle telhetőt megtett,

A „Csillagok háborúja" című produkció legújabb verziója játékként legalább olyan elbűvölő, mint a film.



ISBN 2.8302.2258-X





Bruce Willis alakjában vegyen részt Ön is a „Die Hard" (Drágán add az életed) trilógia megigéző kalandjaiban.

hogy versenybe szálljon a „Csillagok háborúja" trilógiával, de ugyanez mondható el a MicroProse cégről is, amelynek a „The next Generation" című alkotásra alapozott játéksorozatát a „Star Trek" hősei adták elő.

Még inkább döntő sikert jelentett az a játék, amely a „Terminátor"-ra igyekezett hasonlítani. A legeslegújabb „Future Shock" egyébként műfajának klasszikusává vált. A jó nevű, sikeres akciófilmek, mint például a „Terminátor", gyakran szolgálnak a multimédiás verziók mintájául. Az ilyen filmek sikere valójában a cselekmény dinamizmusán és a kulcsfigurák kisugárzásán alapul. Ez az a két elem, amely egyfajta mágikus keverékként is elegendő ahhoz, hogy egy eredeti filmen alapuló játékból kasszasiker legyen. Az ily módon kidolgozott játék olyan szabadságot adhat az alkotóknak, amely egy mozifilmnél nem valósítható meg. A játékoknál szinte határtalanul továbbfejleszthető a film koncepciója, és jóval erősebben lehet a különböző vizuális hatásokra támaszkodni. Egyszerű cselekmény felhasználásával is lehet olyan játékot létrehozni, amely az eredeti film sikerét is meghaladja.

Az „Alien" (Nyolcadik utas a halál) című film lényeges hatást gyakorolt a számítógépes akciójátékok kialakítására és tartalmára. Az amerikai kasszasikerek többsége CD-ROM-on is megtalálható valamelyik multimédiaboxban, mint ahogyan a „Die Hard" (Drágán add az életed) is, amelynek mozifilmhősét Bruce Willis formálta meg. A box három külön játékot tartalmaz, amelyek mindegyike figyelemreméltó minőségű és mindegyiküket a trilógia egy-egy filmje alapján dolgozták ki.

Az első („Die Hard" – Drágán add az életed) egy shoot-em-up, tehát „lőnek minden mennyiségben" stílusú – röviden csak „lövöldözős" játék. A másodikban („Die Harder" – Még drágább az életed) Ön a főhős, és lőnie kell mindenre, ami mozog. A harmadik, és egyben utolsó rész („Die Hard with a vengeance" – Az élet mindig drága) egy újfajta üldözéses vadászat. A filmprodukció licencével megjelentetett multimédiás játékok célja az, hogy magán hordozza az alapjául szolgáló film jellegét, atmoszféráját és stílusát. Egyébként nem mindig sikerül e törekvés sikerét olyan játékok alapján megítélni, mint például az „Independence Day" (A függetlenség napja). A játékokat kiadó Westwood Stúdió piacra dobta a „Blade Runner" (Szárnyas fejvadász) című sikerfilm játékverzióját, amely pontosan átvette a film hangulatát, és amellyel a hatalmas metropolisz jövőjével foglalkozó nagy adag filozófiai koncepció is párosul. Az egész alkotás Vangelis komor, nyomasztó zenéjébe merül.

A gyártás üteme növekszik

Ha figyelemmel kíséri a mozik jelenlegi kasszasikereit, akkor könnyen elképzelheti, hogy a közeljövőben milyen CD-ROM-játékokat jelentetnek meg. Nemrég került a mozikba a „Wild Wild West" (Vadiúj vadnyugat) című film Will Smith alakításával James West szerepében. A vásárlók néhány hónappal később már az üzletek polcain találták a „Wild Wild West" című játékot.

AJÁNLATUNK

STAR TREK: GENERATIONS
STAR TREK: FLEET ACADEMY
MicroProse

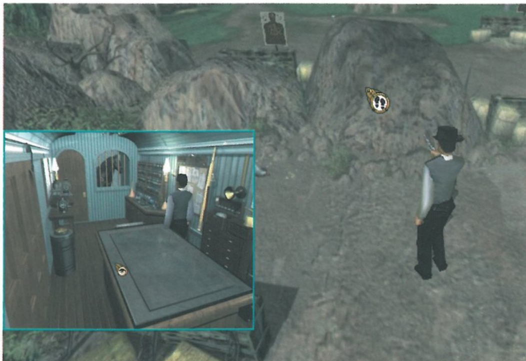
BLADE RUNNER
(Szárnyas fejvadász)
Westwood Studios

DIE HARD TRILOGY
INDEPENDENCE DAY
(A függetlenség napja)
THE LOST WORLD
Electronic Arts

WILD WILD WEST
(Vadiúj vadnyugat)
Ubi soft

STAR WARS
(Csillagok háborúja)
LucasArts

James West rajongói maradéktalanul boldogok lesznek az Ubi Soft cég által piacra dobott és a nemzetközi sikerfilmen alapuló játékkal.





Amerikai sportok

Bár az Egyesült Államok a legnagyobb sportnemzetek közé tartozik, mégis vannak olyan az amerikai sportok, amelyeket máshol nem övez olyan hatalmas népszerűség, mint Amerikában. Itt a jó alkalom, hogy ezeket a sportokat is felfedezze, vagy jobban megismerje.

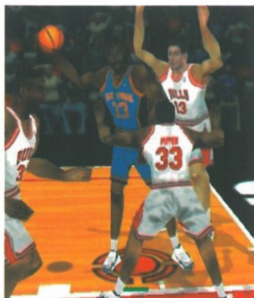
Az első helyek egyikén álló amerikai nemzeti sport a baseball, egy olyan sport, amit Amerikán, Japánon és Kubán kívül máshol nem játszanak ilyen magas szinten. Az amerikai foci és a kosárlabda szintén olyan sportok, amelyek széles közönséget vonzanak, de a hagyományos foci, amit nálunk is játszanak, és amit angolul „soccer"-nek hívnak, Amerikában nem éri el még más sportágak népszerűségét. De valószínűleg ez másképp lesz a jövőben, hiszen a „World Series" vagy a „World Championship" bajnokságok látogatottsága egyre nő, és az érdeklődés lassan eléri a FIFA által szervezett Futball Világbajnokság szintjét, amelyet mindig hatalmas készülődés és várakozás előz meg az egész világon.



Bár az amerikai futball nagy erőnlétet igénylő sport, a játszásához komoly stratégia érzék is szükséges. Az Electronic Arts különböző amerikai foci sorozatainak reklámfigurája a híres csillag, John Madden.

Nemzetközi piac

Ha az amerikai sportok egy-egy különleges vállfaját fizikai valóságában nem is minden országban ismerhetik a rajongók, ez nem jelenti azt, hogy virtuálisan ne lehessen őket megismerni és játszani, hiszen ezek a játékok jelentős részt hasítanak ki maguknak a videojátékok, és számítógépes játékok piacának egészéből. Az amerikai piac hatalmas, és ezért valószínűleg e játékok nyereséges forgalmához elegendő lenne az amerikai értékesítés is, de ha már készek a játékok, akkor a mai globalizált világban nem jelent gondot reklámok segítségével a termékeket más országokban is eladni. Ma már elmondható, hogy az egész világ játssza ezeket az amerikai sportágakat, még ha sokszor csak a képernyő előtt ülve is. Igaz, hogy innen már csak egy lépés a játék valóságos kipróbálása.



Az Electronic Arts „NBA Live" számítógépes játéka révén részt vehet a legnagyobb kosárlabda tornákon is.

Általában elmondható, hogy az amerikai sportágak nagyon izgalmasak, de lehet, hogy Ön nem tudja elfogadni, hogy egy sportban lökdösődjenek, sőt, birkózzanak, vagy veszekedjenek egy labda megszerzéséért, ennek ellenére, azért ne vesse el az amerikai futball játszásának gondolatát.

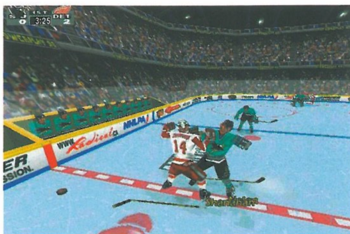
Az amerikai sportok rövidesen nagyobb teret fognak kiszakítani maguknak az egész világban, hiszen a mai gyerekek a számítógépes játékok révén már kis korukban megismerkednek ezen játékok szabályaival.

Electronic Arts, a piacvezető

Az Electronic Arts (EA) világszerte vitathatatlanul az egyik legnagyobb a sportjátékok forgalmazása és előállítása terén. Az Amerikában űzött sportok a cég bevételeinek nagyobbik részét képezik, és jó mintaként szolgálnak a más jellegű sportjátékok létrehozásához is. Az EA azért tudott ilyen piaci pozíciót elérni játékaival, mert azok grafikai kivitelezése és minősége rendkívül magas színvonalú. Ehhez még hozzájárul az is, hogy az EA cégnél a piacra dobott játékokat évente frissítik, figyelembe véve az elmúlt év sporteseményeit, csapatösszetételeit, és eredményeit is. Ezt a koncepciót aztán más játékgyártók

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ





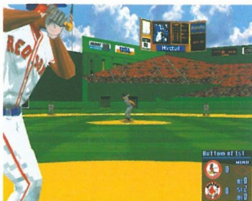
Az „NHL PowerPlay 98" izgalmas jégkorong játékot, és jó szórakozást kínál, kockázatok nélkül.

is átvették. A játékok neve mellett feltüntetett évszám jelzi, hogy mely évre vonatkozik az adott játékszoftver. A valóságból vett információk ezt csak megerősítik a játék folyamán. Azok a játékforgalmazók, akik sportjátékaikba nem építik be a statisztikákat, csapatok összetételeit, meccsek eredményeit, hamarosan, a játékosok érdeklődésének hiánya miatt ki fognak esni a játékforgalmazásból.

Taktika

A futball (nem összetévesztendő az európai futballal!) az amerikaiak kedvenc sportja, ezért jelentős helyet foglal el a videojátékok terén. Míg a valóságban a játékhoz jelentős testi erő, és komoly testsúly szükséges, addig a számítógépen valókhoz csak a billentyűzet megfelelő kezelése szükséges. Itt minden trükk megengedett, és a játékosnak a győzelemhez a lehető legjobb taktikát kell bevetnie. A játék-szimuláció kizárólag a taktikán és a stratégián alapszik, és az Electronic Arts gyártotta Madden NFL sorozatnál teljes egészében Ön vezérelheti a csapat játékosainak mozgást a pályán, valamint az akciókat is Önnek kell megtervezni.

Az Accolade „HardBall 6" olyan baseball játékélményt nyújt, mintha azon élőben Ön is részt venne.



Játékok

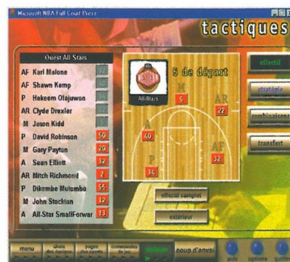
Az NFL licencéből az Acclaim Entertainment cég részesül az, amely lehetővé teszi, hogy a csapatokat kedve szerint válogassa össze. Így például játékos már nem csak az eredeti csapat színeiben játszhat, hanem más játékosok között is, ezzel egy játékos-menedzser szerepében is kipróbálhatja tudását. Sőt! Beállíthatja a játék szintjét, a játékosok tulajdonságait, mint például a magasságukat, korukat, játéktudásukat is. A Madden NFL legújabb frissítése, e lehetőségek révén rendkívül lebilincselő játékot eredményezett. Ami a kosárlabda szimulátorokat illeti, az alkalmazott taktikák nagy mértékben hasonlítanak az eredeti játéktéren használt taktikákhoz. Az ilyen sportjátékok is akciójátékokhoz sorolhatók, mert itt a gyorsaság, a leleményesség, a taktika megfelelő alkalmazása szükséges ahhoz, hogy legyőzze a nagy ellenfelét, a számítógépet. Az Electronic Arts „NBA Live 2002" is egyik kitűnő példája a sport-szimulátorok e generációjának, hiszen a kosárlabda játék kiváló grafikai minőségű, és a képernyőn megjelenő események rendkívülien valósághűek.

Kiemelkedik a többi közül!

A fentiekkel ellentétben a Microsoft más jellegű játékot alkotott, amelyben a stratégiát az újonnan kifejlesztett eszközökre bízta, és ezzel nyugodt, de intelligens játékot nyújt. A megfelelő helyet kereső játékos kétdimenziós megjelenítése lehetővé teszi az akció pontos követését. Ez a játék inkább stratégia-szimulátor, mintsem akciójáték, és ezzel is kitűnik a sport-szimulátorok közül. A foci, vagy kosárlabda játékokkal ellentétben, baseball vagy krikett játékokat ritkán találunk a számítógépes játékok között. Ugyanis a billentyűzettel vagy joystickkel létrehozott labdaütések, és dobások nem igazán tudják mindig közvetítetni az igazi labda mozgását, vagy becsapódását, hiszen a valóságban a lehetőségek tárháza végtelen, ugyanakkor a játékprogram csak a lehetőségek kis részét tudja felkínálni. Ennek ellenére a „Hardball" kollekció az egyik legismertebb baseball játékok közé tartozik. A játékszabályok egyszerűek, a grafikák minősége pedig kitűnő. Ez a játék az amerikai vevők között rendkívül népszerű.

Jégkorong

A jéghoki játékok az Egyesült Államokban, és az egész világon rendkívül népszerűek, és nagy sikernek örvendenek. A Virgin „NHL PowerPlay '98" számítógépes játéka az egyik legismertebb. Függetlenül attól, hogy kedveli-e a jéghokit, ez a játék Önnek is érdekes lehet, és gyermekeivel játszva sok izgalmas pillanatban lehet része. A jégkorongról az hírlik, hogy brutális sport. Ennek a szimulátornak az a célja, hogy ép csontokkal kerüljön ki a játékból!



A Microsoft „NBA Full Court Press" játékkal megtanulhatja a kosárlabda taktikáját.

AJÁNLATUNK

Madden NFL 2002/NBA Live 2002
NHL 2002
Electronic Arts

NFL Quarterback Club 2002
Acclaim Entertainment

HardBall 6
Accolad

NBA Full Court Press
Microsoft

NHL PowerPlay '98
Virgin Interactive Entertainment

AH 634-37-09

Még egy gól!



Az egyszerű játékszabályok, a gyors akciók és a kombinációs lehetőségek sokasága, a focit a legalkalmasabb számítógépes játék tárgyává teszik.

A számítástechnika történelmében a futballjáték már nagyon korán jelentős sikereket ért el. Sőt! Az egyik legrégebbi játékban, az „International Soccer"-ban egy csapat csak egy mezőnyjátékosból és egy kapusból állt. A játéktér két dimenzióra korlátozódott. Azóta a technológia robbanászszerű fejlődése a számítástechnikai játékok világát is jelentősen megváltoztatta. A futballjátékok mára már olyan valóságszerűek, olyan érzést kölcsönöznek, mintha élő futballjátékosok nézők tízezrei előtt játszanának a pályán.

A modern játékok meglepő grafikai teljesítményűek. Főleg a játékosok mozgása jelenik meg nagyon valósághűen. A játékosok egymásnak adják, vezetik a labdát, lőnek és kicselezik egymást, mint egy valódi játékban. A stadionban uralkodó feszültség nagy futballmeccsekre emlékeztet, a közönség énekel, kiabál és fütyül az elragadtatástól a csapatok ösztönzése érdekében. Némely futballmecscset még híres sportújságírók kommentárjai is követik, ami a lenyűgöző, valódi játék érzését növeli. Minden évben megjelennek új játékok, főleg a nagy nemzetközi tornák, például az Európa- vagy Világbajnokság ideje alatt. Már olyan sok játék kapható, hogy nem is könnyű a választás. Némelyek nagyon kedveltek, és évek óta újra-újra piacra kerülnek a legújabb változataik. Évente kaphatók frissítéseik is, amelyek nemcsak a műszaki előrelépést, hanem az aktuális csapatok összetételét is tartalmazzák.



A FIFA gyűjtemény

A FIFA a futballsport legfelsőbb grémiuma a világon. Az „Electronic Arts" már évek óta terjeszt egy „FIFA" nevű programot, amelyet mindig aktualizálnak. A „FIFA 2000" az elmúlt évezredben lezajlott, a világ utolsó legnagyobb futballeseményének a legfrissebb változatát tartalmazza: az 1998-as franciaországi világbajnokságot. Minden ebben a játékban felbukkanó játékos és csapat a valóság tükre. A játék megkezdése előtt ki kell választani egy csapatot, majd a különböző beállításokat, például az időjárást és a stadiont. Azt is meg kell határozni, hogy meddig tartson egy meccs. Először csak néhány perccel kezdje el a játékot, és ne próbálja meg a teljes 90 percet végigküzdeni. A „FIFA 2000" játék szoftverkörnyezete teljes egészében kihasználja a legújabb technikai adottságokat, amit a 3D-s megjelenítés kínál. A játék kezdetén a játéktér a képernyő sarkában látható, mintha egy valódi televíziós közvetítést látnánk.



Nézze meg, hogy milyen valódi a stadion látványa. Még a reklámplakátok is megtévesztően valódinak tűnnek.

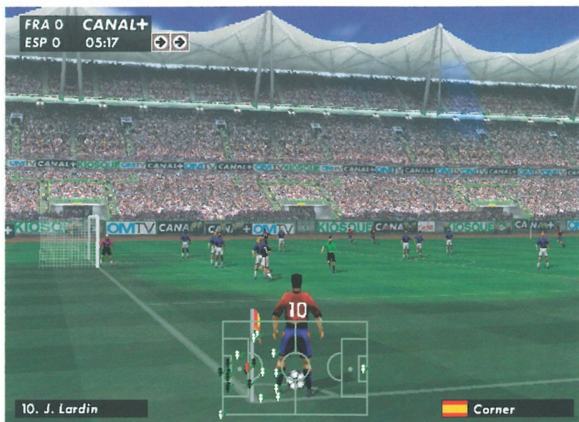


Az „Actua Soccer" grafikai megjelenítése lenyűgöző. A játékosok mozgása az élő emberéhez rendkívüli módon hasonlít.

ISBN 2.83302.2258-X
ATLAS KIADÓ







Az újgenerációs játékok, mint például a „Canal+ Football 2000", az akciókat lassításban is meg tudják ismételni. Még a lejátszás szögét is magunk állíthatjuk be, hogy a gólt semmiképpen ne mulasszuk el.

Általában azokat a játékosokat lehet irányítani, amelyek a legközelebb vannak a labdához. Elméletileg az egész csapatot szemmel kellene tartani, de valójában csak az a játékos reagál az utasításra, amelyiknél éppen ott van a labda, kivéve, ha Ön stratégiai okokból másképpen szeretné. A játékosokat a billentyűzet vagy a joystick segítségével lehet mozgatni. A joystickkel az irányt lehet megszabni, míg a különböző billentyűkkel az akciókat lehet végrehajtani, mint például a labda ellövését, futást vagy a labda vezetését stb. Az egyéb billentyűkombinációk segítségével a bonyolult játéktechnikákat lehet alkalmazni.

Nagyfokú realitás

A Gremlin Interactive „Actua Soccer" nevű játéka nagyon hasonlít a „FIFA 2000" játék felépítésére, bár itt a játékosok mozgása még valósabbnak tűnik, ugyanis ennek a játéknak a készítésében valódi futballisták is részt vettek. A mozgásukat feljegyezték, és számítógépes programnyelvre lefordították. Egyébként ennek a játéknak Alan Shearer játékos készítette a reklámját és Barry Davis nyújtotta hozzá a kommentárt. A különböző játéklehetőségek könnyebb megjegyzése érdekében, az aktív játékosok alatt szimbólumok jelennek meg, amelyek azt mutatják, hogy mi történik különböző billentyűkombinációk megnyomása esetén.

A klasszikusokon kívül vannak még más ismert futballjátékok is, mint például a „Kick Off" az UbiSofttól vagy a „Worldwide Soccer" a Segától. Az egyetlen játék, ami jelentősen különbözik az összes többitől a „Sensible Soccer", ami 1992-ben jelent meg először a számítástechnikai piacon. Ebben a játékban a gyepet felülről lehet látni, mintha helikopterrel repülnénk a pálya felett. Bár a játékosok kisebbek, a program mégis nagyon jó áttekinthetőséget biztosít, és a stratégiailag igényes mozgásokat is be lehet állítani.



Legyen stratéga!

Léteznek más játékok is, amelyek a futballal állnak kapcsolatban, de nem kizárólag a játék áll a középpontjukban. Így egy edző szerepébe bújhatunk, aki kezeli a pénzügyeket, a játékosok mozgatásáról gondoskodik, megszervezi a csapat edzőtáborát, és mindezt abból a célból, hogy a legnagyobb esélye legyen a csapatának a bajnokság megnyerésére. Ez a futball iránt kevésbé érdeklődők számára unalmasnak tűnhet, de egy igazi focirajongó az egyesületet érintő eseményeket ugyanolyan izgalmasnak találja, mint a tulajdonképpeni focimeccset. És ha már a fociedzőnél tartunk, az UbiSoft megjelentetett egy játékot, amelyben az ismert francia klubelnök, Guy Roux szerepébe bújhatunk bele. Kedvünk szerint igazgathatjuk egy helyi kis egyesület útját, vagy akár a milliárdokat érő francia nemzeti kupa egyesületeit is. Nekünk kell viselnünk az összes következményét a pályán, vagy az egyesületben történteknek. Sőt! Szponzorokat is nekünk kell felhajtani, hogy legyen elegendő pénz a klub működtetéséhez. Ha nem kíván pénzügyekkel foglalkozni, akkor hagyja a koszos anyagiakat a virtuális pénzügyi osztályra, az majd Ön helyett elvégzi a teendőket. Önnek több ideje marad arra, hogy a sportra koncentráljon. A siker nem marad el, és egyesülete ismét elnyerheti a nemzeti bajnokság első helyét!

AH 634-33-08

Tengeralattjáró- és hajó-szimulátorok



Egy Jumbojet fedélzetén tett első repülési kísérlete után, és miután egy Forma-1 versenyautó kormányánál részt vett a monacói nagydíjon, itt az ideje, hogy elhagyja a szárazföldet, és megtapasztalja a tengerhajózást akár a víz felszínén, akár a víz alatt.

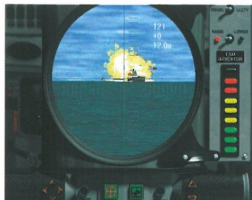
A számítógép-szaküzletekben mindenfajta jármű szimulátora beszerezhető. Bizonyára Ön is ismeri a repülő-szimulátorokat, a Forma 1 versenyeket, a harckocsi-szimulátorokat, sőt az olyan programokat is, amelyekben egy űrhajó kormányához ülhet. Lassan eljön az az idő is, amikor a vízi jármű szimulátorok világába is eljuthatunk. Az ilyen programok választéka azonban jelentősen különbözik a többi jármű szimulátor-programjainak választékától. Ennek részben technikai okai vannak, részben pedig rendkívül nehéz feladat a víz számítógéppel történő, valósághű ábrázolása. Egy hajó irányítása egyébként is nagyon bonyolult vállalkozás, hiszen sok különböző paraméter bevitele szükséges ahhoz, hogy a hajózás hihető módon legyen szimulálható. A szoftverfejlesztők mégsem állnak távol attól, hogy az egyre rafináltabb alkalmazásokkal megkíséreljék a lehetetlent.



Ha nincs sem mélységiszonya, sem tériszonya, akkor a tengeralattjáró-szimulátorok a legmegfelelőbbek az Ön számára.

Teljes gőzzel előre!

A tengeralattjárók alkalmasak a számítógépes szimulálásra. Ez annak köszönhető, hogy a tengeralattjárók idejük nagy részét a víz alatt töltik, így a számítógépnek nem kell a mozgó vízfelület valóságnak megfelelő tükröződéseit kiszámítania és megjelenítenie. Ehhez jön még, hogy a tengeralattjáró fedélzetén történő cselekvések stratégiai célokat követnek, amelyek viszonylag egyszerűen illeszthetők be egy számítógépes játék koncepciójába.

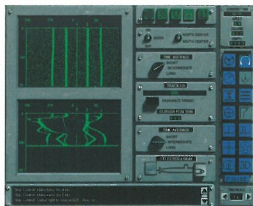


A „Jane's" sorozat „688 (I) Hunter/Killer" programja kitűnő szimulációja egy tengeralattjáró-csatának, amelynek megnyeréséhez az átgondolt harci stratégia a legfontosabb feltétel.

A víz művészete

Az Electronic Arts cég egész sorozat tengeralattjáró-szimulátort adott ki, például a világsikert aratott „688 Attack Sub" programot. A „Jane's" sorozat legújabb száma a „688 (I) Hunter/Killer", amely a harci stratégia és a hajózási viselkedés tekintetében egy nagyon valósághű szimuláció, mivel ez a játék az amerikai haditengerészet egyik kiképző-szimulátorának programján alapul.

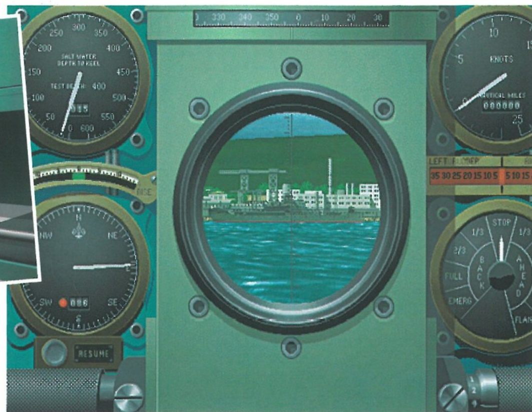
Annak rendje és módja, ahogyan egy korszerű tengeralattjáró megvívja harcát, nem sokban különbözik attól a taktikától, amelyet a II. világháborúban alkalmaztak. Ma is a stratégiai gondolkodás és a hidegvér a siker záloga. Végső soron az a cél, hogy a tengeralattjáró láthatatlan maradjon az ellenséges hajók számára, és meglepetésszerű támadást indítson, amikor eljött a megfelelő pillanat. A technikai felszerelés viszont erősen különbözik azoktól az eszközöktől, amelyeket 1939 és 1945 között alkalmaztak.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ







Egy második világháborús, történelmi tengeralattjáró parancsnoka lehet a „Silent Hunter" szimulációs programban. Biztonságosan át kell kísérnie a baráti hajókat az ellenséges hajóktól nyüzsgő tengeren.

A periszkópot időközben a hangradar és más elektronikus mérőműszerek váltották fel. Így ma már az a tengeralattjáró parancsnokának a fő feladata, hogy figyelje az ellenőrző képernyőket, és kövesse az oszcillográfokon, valamint más mérőberendezéseken ábrázolt jelek mozgását. Ugyanakkor éppen ez a passzív magatartás tetszik sok felhasználónak, akik azokat a kihívásokat és hátborzongató izgalmakat kedvelik, amelyeket a szimulált szélsőséges helyzetekben újból és újból átélhetnek.

Történelem előtti tengeralattjárók

A legtöbb szimulátor régebbi tengeralattjáró-típusokra hasonlít, mivel ezek menettulajdonságai szórakoztatóbbak, ugyanakkor egyszerűbben programozhatók. Az olyan játékok, mint a „Silent Hunter" a legmegfelelőbbek azok számára, akik akciókban gazdag szimulációt keresnek. Öné lehet egy második világháborús amerikai tengeralattjáró feletti parancsnokság, amely véres csatát vívott a japán haditengerészet ellen. Küldetése egyszerű: semmisítse meg az ellenséges hajókat, a szövetséges hajóknak pedig adjon védő kíséretet. A tengeralattjáró elavult fedélzeti berendezései azzal az előnnyel járnak, hogy Önnek kevesebb időt kell a műszerek leolvasásával töltenie, amikor a periszkópon át ellenséges hajók után pásztázza a horizontot, hogy torpedójával elsüllyesse azokat.

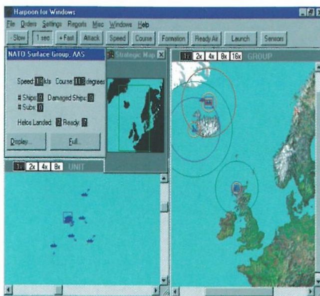
Ennek során azonban ébernek kell maradnia, hogy kikerülje az ellenség csapdáit, az ellenséges tengeralattjárók között cirkáljon, és az ellenséges torpedótámadások elől kitérjen.

A felszínen

Miközben egy sor tengeralattjáró-szimulátor kapható, felszíni hajókhoz alig talál szimulációs programot. Jóllehet időről-időre megjelennek új játékprogramok, amelyek részesedést próbálnak a piacon megkaparintani, ezek azonban túl bonyolultak és nem elég játékosak.

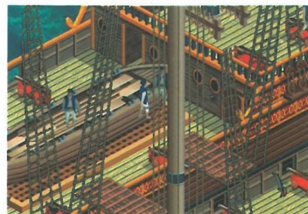
Legyen flottaadmirális!

A „Great Naval Battles IV: Burning Steel" című szimulátor-programban Ön nem csak egy büszke hajó kapitánya, hanem ugyanakkor egy egész flotta parancsnoka is. Működési területe kiterjed a legutóbbi világháború összes európai háborús hadszínterére. A játék során egy térkép tanulmányozásával tölti a legtöbb időt, amelyre a szövetséges és az ellenséges hajók helyzetét jelölték be. Harci parancsait továbbítania kell az egyes hajók, illetve az egész flotta számára, és a képernyőn figyelheti harci stratégiájának eredményeit.



Az Interactive Magic szoftvercég „Harpoon" programgyűjteményében különböző harci küldetések találhatók. A stratégiai csata térképen játszódik le, így Önnek sajnos nincs lehetősége ellenséges hajók közelharcban történő megsemmisítésére.

A „Buccaneer" játékprogrammal a kalózok és zendülők izgalmas időszakát elevenítheti fel. Hogy tekintélye legyen a legénység előtt, vaskézzel kell hajóját irányítania.



AH 634–33–10

Elő a golfütőkkel!

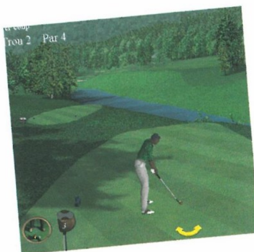
Ha már régóta vágyott a zöld gyepen játszani, úgy ma itt a ragyogó alkalom! A multimédiának köszönhetően elkezdhet golfozni, és még akkor is űzheti e sportot, ha az anyagi feltételei nem is engedik meg, hogy „igaziból" játsszon.

El tud-e képzelni kellemesebbet, mint a déli ebédszünetben egy sétát a golfpályán? Egy ilyen sétához szükséges anyagi lehetőségek viszont nem állnak mindenkinek a rendelkezésére. Sajnos csak kevesen vannak, akik megengedhetik maguknak, hogy a fejüket a golfpálya zöld gyepén kiszellőztessék. E nyilvánvaló igazságtalanság miatt, a számítástechnikai játékok forgalmazói fejükbe vették, hogy a golfsporttal autentikus szimulátorokat fejlesztenek, ami igazán napjainkban kezd el népszerűvé válni.



Az első lépések

A Microsoft volt az első fejlesztők egyike, aki számítógépes golfjátékot készített. A legtöbb golf-szimulátorhoz hasonlóan ennek a játéknak is az az alapötlete, hogy lehetővé tegye e sportfajta első lépéseit anélkül, hogy egy igazi golfpálya területére belépnénk. Itt találkozhatunk a golf minden kellékével. Először is lehetőségünk van a táv és az ütő megválasztására. Ezután megválaszthatjuk a labdához viszonyított helyünket, továbbá az irányt, amelybe a labdát el szeretnénk repíteni. Végül még a labdának átadott erőt is pontosan meg lehet határozni. Ezek az elvek mára már mindegyik, vagy szinte mindegyik golf-szimulátor alapjait képezik. A paramétereket általában az egér segítségével lehet beállítani.



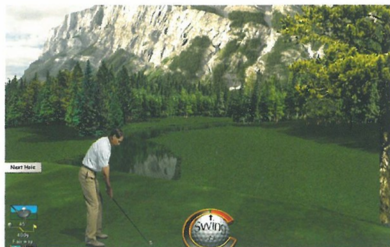
A „Sierra Sport" egy olyan golf-szimulátort forgalmaz, amelyben a golfütő gyorsaságát az egér mozgatásával lehet vezérelni.

A 3D-s technika alkalmazása

Egy biztos: a golf-szimulátorok készítői tudják, hogy miként lehet igazán kihasználni a számítógépes grafika fejlődését. Ez igaz például az Eidos márkára is, amely cég a piac leismertebb golfjátékát terjeszti: a „Links LS"-t. Ez a játék dinamikus megjelenítés folyamatát alkalmazza, ami lehetővé teszi az éles képek és folyamatos mozgások megjelenítését. A grafikák minősége egyszerűen lenyűgöző. A tükröződések a vízen, a terep szerkezete, a zászlók lobogása, a köd és meleg hatása, valamint az ütések hatására felcsapódó homok vagy földdarabok hozzájárulnak a valódihoz kábítóan hasonlító játékhoz. Ugyanezeket a vizuális minőségeket lehet a Gremlin Interactive cég által forgalmazott „Actua Golf 2" játékban

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ





A „Links LS" valószínűleg a legismertebb, és világszerte a leggyakrabban játszott golf-szimulátor. Ennek egyik oka az, hogy kétségtelenül jó a grafikai kidolgozottsága.



Arnold Palmer a golfsport szimbolikus figurája is közreműködött a „Links LS" készítésében. A szórakoztató kommentárjai mindig helyénvalóak.

is megtalálni. Ez a játék is referenciát jelent a golf-szimulátorok területén. Természetesen már a 3D-s grafikai megjelenítést alkalmazzák a Sierra játékában is. A gyep és a pálya kimondottan szép. A terület növényzetben gazdag és sok klubépület is található rajta, ami egy valódi golfpálya benyomását kelti.



Ha az „Actua Golf 2"-t egy 3D-s grafikus kártyával játssza, akkor láthatja igazán, hogy milyen jó a programozás, és a képek minősége.

A játék valósága

Az imént említett új generáció termékei lehetővé teszik, hogy a játék fajtáját megválasszuk. Ha Ön már tudja, hogy miként kell golfozni, akkor részt vehet egy tornán vagy más játéklehetőségekben is. Viszont ha még kezdő ezen a területen, akkor javasoljuk, hogy kövesse a bevezetést, amelyben a játék technikáját, de igényes számítástechnikai parancsok ismeretét is gyakoroltatja. Az ütőt általában az egérrel lehet mozgatni, ugyanúgy, mint a játékos tájolását és a labdára gyakorolt ütés erősségét is. Megkezdheti a versenyzést, ha ezeket már begyakorolta.

Tornák és versenyek

Általában minden golf-szimulátor eladásának fellendítése egy sportcsillag feladata. A „Links LS"-hoz Arnold Palmer, az „Actua Golf 2" esetében Peter Alliss vagy Alex Hay, a Sierra cég által forgalmazotthoz pedig Tom Lehman (akit a 90-es évek egyik legjobb játékosának tartottak) világhíres profi golfozók adták nevüket.

A golfjátékok leglényegesebb része a verseny. A játékok különböző szintű (kezdő, haladó, profi) versenyeket rejtenek, így a kínálat minden ízlést kielégít. A versenyeket bizonyos kritériumok alapján fogalmazzák meg: a két legfontosabb közülük a hely (gyakran álomszép vidékek) és a nyeremény. A legteljesebb játék a távok és versenyek tekintetében kétségtelenül a „Links LS", ami nagyobb tapasztalattal lett összeállítva, mint konkurens társai. A „Links LS 1998 Edition" kiadás tizenegy híres pályát tartalmaz, amikről minden golfozó álmodik, hogy egyszer majd azon játszhat.

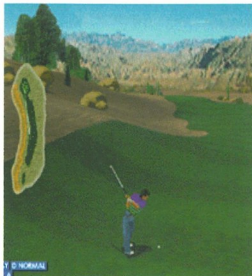
KÍNÁLATUNK

„Golf"
Sierra

„Links LS 1998" Special Edition
Eidos Interactive

„Actua Golf 2"
Gremlin Interactive

A repülő-szimulátorokhoz hasonlóan, amelyeket kiegészítők megvásárlásával lehet teljessé tenni, a golf-szimulátorokhoz is lehet új részeket hozzáilleszteni. Például az Eidos a „Links LS"-hez pályák gyűjteményét adja ki, amikből az egyik szebb, mint a másik. Ha a kínált versenyek Önnek nem lennének elegendőek, úgy a „Links LS" lehetővé teszi, hogy saját maga is szervezzen tornákat. A résztvevőket saját maga határozhatja meg, akiket vagy a számítógép vagy az Ön játszótársai mozgathatnak. Hiszen a golf-szimulátorok olyan játékok, amelyeknél a társaság áll az előtérben, főleg amióta az Internet a számítástechnikai játékok piacát is kezdi bekebelezni.



AH 634-34-10

Flipper

Az összes számítógépes játék közül talán a flipper a legkönnyebben játszható. A flipper játékok kínálata minden igényt kielégít, és a teljesen valótlantól, a rendkívül valósághűig minden fajta megtalálható köztük, kezelésük pedig gyerekjáték.

Ha a hagyományos flippert eddig a kávéházak régi bútordarabjaiként ismerte, akkor elég furcsának, talán egyenesen képtelennek tűnhet a gondolat, hogy számítógépen játsszon flippert. A „Space Invaders"-nek még híre-hamva sem volt, amikor ezek a hagyományos játékok már végtelen csatákra hívták a játékosokat, akiket a gombák ritmikus hangeffektusai, és a megnyert játszmák „kattanásos" szignálja kísért.

A számítógépes játékokat készítő programozók nagyon korán megkezdték a flipper játékok fejlesztését, mégpedig azért, mert nem igényelnek bonyolult grafikát, és emiatt kisebb teljesítményű számítógépeken is futtathatók. Az első flipper-programok problémája abban rejlett, hogy e játékok nagy része elég unalmasnak bizonyult, továbbá a golyó mozgása sem volt valósághű. Ennek eredményeként a flipper szerelmesei hamar ráuntak az első számítógépes változatokra, és inkább visszatértek a füstös bárokban, játéktermekben felállított igazi asztalokhoz.



„Timeshock" (fent) a Pro-Pinball kollekcióból az egyik leglenyűgözőbb flipper-játékként ismert program, amelyet az Empire Interactive forgalmaz. A piacon utolsók között megjelent játékok közül a „Ball of Steel" (lent) hagyományosnak tűnik, és összesen kilenc különböző játékfelülettel rendelkezik.

Fordulat

Mára a helyzet teljesen megváltozott. A programozók rájöttek arra, és el is fogadták, hogy egy jó flipper játék kifejlesztése ugyanolyan fáradságos, és nagy ötletgazdagságot igénylő munka, mint bármely más jó számítógépes játék létrehozása. Ettől kezdve a flipper-szimulátorok terén jelentős előrelépések történtek, aminek hatására már a játékosok is nagyobb figyelmet fordítanak a virtuális flippereknek. A legújabb változatok kezelése az egyéb játékokhoz képest rendkívül egyszerű, és a valóságnak megfelelő, hiszen a flipper a képernyőn két újjal működtethető, ugyanúgy, mint a valóságban. A játékos egyik ujja a bal, a másik ujja a jobb flippernek megfelelő gombokat kezeli a billentyűzeten. A valóságnak megfelelően itt is meg van a lehetősége az egész asztal megrázásának is. De vigyázat! Ha a flipperrel túl dúrván bánik, akkor kiesik a golyó, és Ön elveszti a játékot.



Ajánlatunk

A piacon kapható két legkedveltebb játék a „The Web" és a „Timeshock!" az Empire csapat fejlesztette Pro-Pinball kollekciójából származnak.

Ezeket a flipper játékokat a bárokban, és játéktermekben található flipperek alapján készített játékfelületen játsszák, így ezek a számítógépes játékpiac leginkább valósághű játékai. A golyók mozgatása, valamint a játék egész menete rendkívüli módon a valódi flipperekre. Ezekkel a játékokkal a hagyományos flipperjátékok nyújtotta élményeket élheti meg a számítógépe képernyőjén.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ



A játék

A „Balls of Steel" más játékot kínál. Ebben a programban hat különböző játékfelület található, amelyek mindegyike egy-egy témakörhöz kapcsolódik: középkor, sci-fi, rablók és pandúrok stb. A játékfelületek egyike a Duke Nukem jelenetét ábrázolja, amely egy ismert, és nagyon kedvelt számítógépes játék. Az újgenerációs flipper-játékok háromdimenziós jeleneteket ábrázolnak, amik a játékfelületnek olyan domborzatszerű kinézetet kölcsönöznek, mintha egy igazi flipper előtt állna. Ez ugyan a „Balls of Steel"-re nem igaz, ennek a felülete merev, és ahhoz, hogy a teljes felületet láthassa, meg kell nyitnia egy ablakot. A golyó mozgása is túl gyorsnak tűnik a játékban, ami a kezdőknek esetleg zavaróan hat, de néhány órás játék után ehhez is hozzá lehet szokni.

3 dimenziós jelenetek

A „Pro-Pinball" és ehhoz hasonló valósághű játékprogramokon kívül vannak olyanok, mint a „3D Ultra Pinball". Ez az Egyesült Államokban annyira kedvelt játék, már harmadik változatban került kiadásra a „The Last Continent" név alatt, és az asztalokon dinoszauruszok témája található. Ez a játék több, egymástól eltérő, és a játék közben is megváltoztatható játékfelületet kínál. A hagyományos flipperen nincs lehetőség a háttér megváltoztatására, ezért is annyira érdekes ez a játék. Bizonyára feltűnt Önnek is, hogy a játéktermekben található igazi flipperek hátterének témája általában mindig valamilyen híres mozi-, vagy tévéfilmhez kapcsolódik. A számítógépes flippereknél ez ugyanúgy érvényes, és például a „Star Trek Pinball", mint ahogy a név is elárulja, a „Star Trek" filmsorozatból kölcsönözte a szereplők képeit, és a hátteret.

AJÁNLATUNK

Balls og Steel
GT Interactive

Pro-Pinball: Timeshock!
Empire Interactive

3D Ultra Pinball:
The Last Continent
Sierra

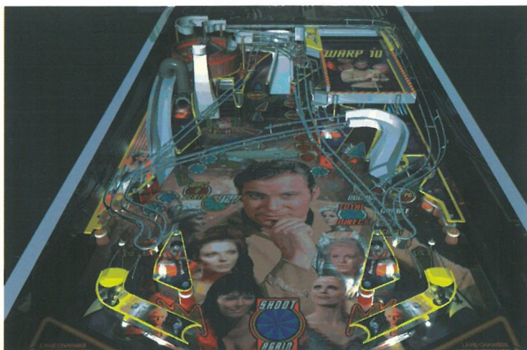
Star Trek Pinball
Interplay



Még egy lassú Internet-kapcsolattal is gyorsan letölthet az Internetről egy-két shareware flipper-programot, hiszen ezek általában kis méretűek. A telepítésük után padig azonnal a játékteremben érezheti magát.



A „3D Ultra Pinball" kialakítása egyedülálló. Ebben a játékban egyszerre három felületet és három flippersorozatot lehet használni. Ennek ellenére a játék kezelése éppen olyan egyszerű, mint bármely másiké. A flipper-játékok kivitele a 3D grafika megjelenésével ugrásszerűen fejlődtek. Ez a technológia, a játékosok örömére, nagyobb valósághűséget kínál.



A „Star Trek" flipperjáték inkább a játéktermekből ismert játékokhoz hasonlít. A számítógépes játék megvásárlásának előnye viszont az, hogy nem foglal el annyi helyet, mint az igazi asztal.